SUPLEMENTO Nº3 - AGOSTO 2015

YO TENIA UN JUEGO

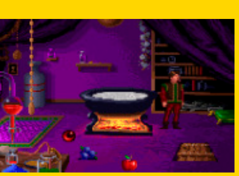
PARTE 2

LAS

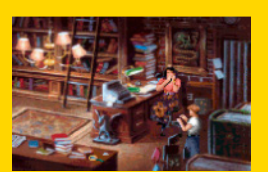


AVENTURAS GRAFICAS DE TU INFANCIA





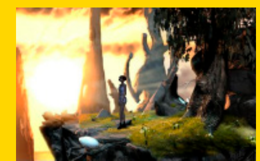












REMEMORA CON NOSOTROS LAS AVENTURAS GRÁFICAS DESDE INDIANA JONES HASTA THE LONGEST JOURNEY



Infórmate de cómo participar en este ilusionante proyecto solidario en nuestra web y en facebook:

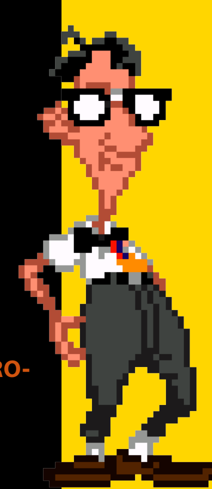
www.videojuegosporalimentos.org

facebook.com/videojuegosxalimentos



SUMARIO

LAS 25 AVENTURAS GRÁFICAS DE TU INFANCIA - PARTE 2



INDIANA JONES
Y LA ÚLTIMA CRUZADA

» **AÑO: 1989**
» **LUCASFILM**
» **EDITOR: LUCASFILM**

Algunos hemos crecido con los VHS de Indiana Jones, pero en aquellos tiempos, aunque veíamos las cintas en modo bucle, ¡siempre nos quedábamos con ganas de más!; así pues, cuando llegó la aventura gráfica basada en la película, muchos nos llevamos una grata sorpresa al comprobar cómo aquel film cobraba vida en las pantallas de nuestros ordenadores, y es que todo estaba allí: el padre de Indy, el dirigible, las catacumbas, los nazis, la entrada al templo de Petra ¡y hasta el guardián del santo grial! La primera versión en 16 colores (EGA) pintaba muy bien pero la edición en 256 colores (VGA) nos dejó boquiabiertos; además, el juego también apareció en Amiga, Atari ST, FM-Towns, MAC, etc. ¡Ah!, si lo tuyo son las plataformas, no dejes de probar el juego de acción, aunque avisamos: es bastante difícil y viene firmado por U.S. Gold.





» **AÑO: 1990**
» **SIERRA**
» **EDITOR: SIERRA**

KING'S QUEST
-QUEST FOR THE CROWN-

Aunque en 1990 hacía más de un lustro del primer King's Quest, nosotros preferimos el frecuentemente denostado remake porque es la única manera de disfrutar del juego en nuestro idioma. Las tribulaciones de Sir Graham dan comienzo con la búsqueda de los tres objetos mágicos de los que depende el reino de Daventry, y si lo logra, ¡el rey Edward le convertirá en heredero de la corona! Además del idioma castellano, las novedades del remake de 1990 son una banda sonora nueva con soporte para tarjetas de sonido, el doble de resolución, uso del ratón (aunque sigue siendo necesario teclear las órdenes), diálogos enriquecidos y cambios menores en algunos puzles. ¡Es la mejor manera de acercarse a la que se considera la primera aventura gráfica de la historia y que inició una saga recién resucitada!





CRUISE FOR A CORPSE

» **AÑO: 1991**
» **DELPHINE**
» **EDITOR: INTERPLAY**

De las tres aventuras de Delphine esta es la más floja. Lo mejor de Cruise For A Corpse son sus grandes gráficos, el uso de la técnica de rotoscopia para animarlos y el aspecto de cómic europeo que desprenden; no en vano, ¡incluye alguna que otra referencia a las aventuras de Tintín! Poco después de subir a bordo de un crucero al que has sido invitado, tu anfitrión es asesinado... ¡el misterio está servido!; sin embargo, no basta con tener una buena historia, también hay que saber contarla, y ahí es donde falla Cruise For A Corpse. Las pesquisas se desarrollan a lo largo de un día, de forma que el reloj avanza cuando descubres algo importante. Lo malo es que la misma acción o diálogo que a determinada hora no supone un progreso, más tarde es tomado como tal por el juego. En ocasiones tendrás que probar lo mismo repetidamente ¡y eso puede ser tedioso!





» AÑO: 1991
» DYNAMIX
» EDITOR: SIERRA

HEART OF CHINA

Hubo mucho revuelo con Heart Of China desde el comienzo del proceso de desarrollo. En 1991 era un lujazo disfrutar una aventura gráfica con todos los personajes digitalizados... ¡y recuerda que hablamos de un juego en disquetes! La trama se ambienta en la China de los años 30, donde te han contratado para dar con una joven raptada por un señor de la guerra. Esta aventura no adolece del síndrome de la caza del píxel y mantiene el interés en todo momento, a excepción de un par de escenas arcade no muy bien resueltas, como el manejo de un tanque. Hay varios finales alternativos y algunas decisiones a tomar que influirán en la cuantía de la recompensa que obtengas. Como dato curioso te contaremos que debido a la falta de presupuesto ¡los actores que ves a lo largo del juego son en realidad empleados de Dynamix y sus familiares!





CURSE OF ENCHANTIA

» AÑO: 1992
» CORE DESIGN
» EDITOR: CORE DESIGN

La forma en que este videojuego llegó a mis manos fue bastante curiosa porque aunque lo habitual hubiese sido comprarlo por catálogo o en una tienda de videojuegos, ¡me lo encontré de casualidad en una feria del libro ambulante! El caso es que cuando leí el argumento, vi las capturas de pantalla en la caja y pregunté el precio, no dudé en sacar de mi riñonera una moneda de 500 pesetas que llevaba para emergencias y comprar aquella cura contra el aburrimiento. ¿Te imaginas estar jugando al béisbol y que de pronto una malvada bruja te haga aparecer en una tierra desconocida para usarte como ingrediente principal en una poción de juventud eterna?, pues este es el argumento de esta aventura gráfica, ¡única en su especie precisamente por no contener ni un solo diálogo! ¿Será el joven Brad capaz de regresar a casa?





- » AÑO: 1992
- » SHADOW SOFT
- » EDITOR: OCEAN

HOOK

Peter Pan ha crecido, ahora se hace llamar Peter Banning, es padre de dos niños y lleva una vida normal hasta que el Capitán Garfio rapta a sus retoños. Peter no tendrá entonces más opción que regresar a Nunca Jamás y ajustar cuentas con el manco pirata de una vez por todas.
Hook fue distribuido por Ocean a la estela de la película homónima de Spielberg y por eso, en los créditos leerás algún que otro nombre ilustre de la época de los 8 bits como el de Jonathan Dunn a cargo del sonido. Sus personajes de cuento, aspecto infantil, colorido profuso y melodías de ensueño lo convierten en un buen candidato para atraer la atención de los niños, eso sí, siempre que sean sus papás quienes lo jueguen: ¡no te dejes engañar por las apariencias porque los puzles de Hook no son precisamente sencillos, y en ocasiones ni siquiera intuitivos!





KGB

» AÑO: 1992
» CRYO
» EDITOR: VIRGIN

Es el año 1991 y faltan pocos días para que la URSS se desplome. El capitán Maksim Rukov no comprende por qué ha sido trasladado a Moscú y además, sus compañeros le miran con recelo porque desde su nuevo puesto, se encargará de desterrar la corrupción del KGB. Lo que Rukov no imagina es que está a punto de enfrentarse a una conspiración que pretende asesinar al presidente Gorbachov. KGB es un juego adulto y difícil que da por sentado que el jugador está familiarizado con la situación política de entonces y con términos como "perestroika". La música es excepcional (a veces cargo el juego sólo para escucharla), y existe una versión CD en la que el actor Donald Sutherland encarna al padre del protagonista, proporcionando pistas en forma de fantasma. Por cierto, en este juego literalmente hay más formas de morir que en una aventura de Sierra.

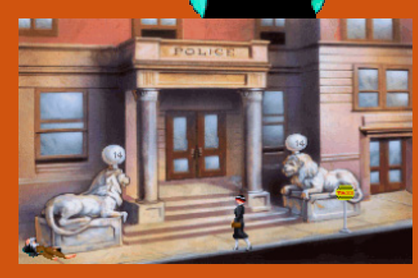




» AÑO: 1992
» SIERRA
» EDITOR: SIERRA

LAURA BOW
-THE DAGGER OF AMON RA-

¡Si las aventuras fueran vinos, 1992 sería una gran añada! The Dagger Of Amon Ra es el segundo juego protagonizado por Laura Bow, pero el primero en contar con un interface point and click. Por cierto, su manual es completísimo... ¡todo un tratado de egiptología! Es 1926 y Laura ha sido enchufada por su padre en un periódico de Nueva York; su primer encargo es una noticia de poca monta en el museo Leyendecker, sin embargo, un asesinato tendrá lugar y todos quedarán encerrados en el interior del museo... ¡una oportunidad de oro para que Laura demuestre por qué Nancy Drew es una aficionada a su lado! Al final del juego tendrás que responder una serie de preguntas para demostrar que no sólo te lo has pasado, sino que tus deducciones son acertadas... ¡de tu respuesta dependerá ver el final bueno o uno bastante trágico!





THE LEGEND OF KYRANDIA

» AÑO: 1992
» WESTWOOD
» EDITOR: VIRGIN

The Legend Of Kyrandia es una serie de tres aventuras autoconclusivas ambientadas en un mundo fantástico... ¡y en cada una de ellas manejarás a un personaje distinto!: Brandom es el protagonista de la primera, y su vida cambia el día que encuentra a su abuelo convertido en piedra por el bufón demente Malcolm... ¡sí!, este que tienes a la derecha, ¡y por lo que pueda pasar no le mires demasiado! El bosque de la bruma, húmedas cuevas, un castillo y bosques de hadas son algunas localizaciones de esta vistosa aventura en la que tampoco faltan dosis de buen humor.





» AÑO: 1992
» REVOLUTION
» EDITOR: VIRGIN

LURE OF THE TEMPTRESS

¿Otra aventura de fantasía? Seguro que con eso no capto tu atención, pero si añado que es la ópera prima del estudio responsable de Broken Sword... ¡seguro que la cosa cambia! El campesino Diermot ha sobrevivido a una escaramuza contra los Skorl, un ejército de orcos que, bajo el mando de la hechicera Selena, arrasa todo a su paso con fiereza. ¡Diermot puede dar gracias al cielo porque sólo le hayan tomado preso!: escapar de su celda será el primer paso de una aventura algo corta pero muy intensa que le conducirá a la confrontación con la propia Selena. La nota distintiva la pone el motor Virtual Theatre que permite a los personajes no jugables campar a sus anchas ocupándose de sus quehaceres, así que nunca los encontrarás en la misma localización. También podrás dar órdenes a otros personajes para que colaboren contigo al resolver ciertos puzles.





DAY OF THE TENTACLE

» **AÑO: 1993**
» **LUCASARTS**
» **EDITOR: LUCASARTS**

Este título tiene algo especial que cautiva a niños y mayores desde un primer momento: su guión; pero es que claro... ¡no todos los días encuentra uno un juego en el que a un tentáculo le salgan brazos por beber aguas contaminadas y de pronto quiera conquistar el mundo! Algo que recuerdo con cariño de este título fue llegar a la habitación de Weird Ed Edison (el hijo de Edna y el Dr. Fred), usar su ordenador y quedarme pasmado al descubrir que se podía jugar a Maniac Mansion... ¡la aventura que lo empezó todo!, y reconozcámoslo, aquella forma de implementar un juego dentro de otro ¡era muy guay! Aunque pasé mi infancia embobado con esta excéntrica aventura en su versión disquete, la edición en CD era la repanocha porque se incluía un excelente doblaje en inglés, que si os soy sincero, a mí me hizo sentir que los personajes cobraban vida.





» **AÑO: 1993**
» **SIERRA**
» **EDITOR: SIERRA**

GABRIEL KNIGHT
-SINS OF THE FATHERS-



Vendedor de libros usados y aspirante a novelista, Gabriel Knight quiere escribir sobre una serie de asesinatos relacionados con el vudú que tienen lugar en Nueva Orleans; de esta forma se irá metiendo en un peligroso ambiente con el que estará más relacionado de lo que esperaba. Es un juego equilibrado en todos sus aspectos, siendo el guión su atributo más sobresaliente, obra de la escritora Jane Jensen. ¡Abundantes datos históricos muy bien intercalados te harán aprender sin darte cuenta! A pesar de que Gabriel Knight es la saga menos recordada de Sierra, debes prestar atención a su primera entrega, la mejor. En julio de 2015 salió un remake para Android y iOS que se suma al ya existente en PC, pero nuestro consejo es que juegues al original en su versión CD porque cuenta con cinemáticas y el doblaje proviene de figuras del cine como Mark Hamill.



RETURN TO ZORK

» **AÑO: 1993**
» **ACTIVISION**
» **EDITOR: ACTIVISION**

La saga Zork se remonta a finales de los 70 como una serie de tres aventuras conversacionales. Return To Zork dio un paso de gigante sustituyendo su avanzadísimo parser de texto por el entorno point and click más amplio y versátil que he visto jamás. La libertad que Return To Zork ofrece gracias a él, permite al jugador resolver cada puzle de muchas maneras, aunque como contrapartida, esta libertad te puede llevar a un callejón sin salida si haces mal uso de tus objetos. Sus gráficos a partir de filmaciones de actores reales de gran prestigio en aquel momento (por ejemplo puede que reconozcas alguna cara de la serie Twin Peaks) fueron punteros en 1993. El juego te propone disfrutar de unas vacaciones pagadas en Zork, pero allí la gente tiene pesadillas por la noche y se comportan de manera extraña durante el día. ¿Qué estará ocurriendo?





» AÑO: 1993
» INFOGRAMES
» EDITOR: INFOGRAMES

SHADOW OF THE COMET

En el año 1834, un científico que estudiaba el paso del cometa Halley se adentró en el bosque del pueblo costero de Illsmouth, ¡pero días después murió en extrañas circunstancias!; a pesar de que los motivos de su fallecimiento eran todo un misterio, los aterradores dibujos que portaba hicieron sospechar que aquel bosque estaba siendo frecuentado por seres venidos de otro mundo. En 1910, el fotógrafo Jonathan Parker es enviado al pueblo tres días antes de que el cometa vuelva a pasar cerca de la Tierra a fin de cubrir la noticia y descubrir qué ocurrió aquella fatídica noche en el bosque de Illsmouth. ¿Eres fan de Lovecraft?, pues atento porque la versión CD del juego, además de incluir soporte para ratón, voces digitalizadas y una introducción más larga, ¡también cuenta con un museo virtual repleto de obras relacionadas con los mitos de Cthulhu!





BENEATH A STEEL SKY

» AÑO: 1994
» REVOLUTION
» EDITOR: VIRGIN

La segunda aventura de Revolution también está dotada del sistema Virtual Theatre del que hablamos en Lure Of The Temptress, a la que supera en extensión y complejidad. Por ahí leerás que se trata de una ambientación cyberpunk en un futuro distópico, pero como eso me suena rarísimo, prefiero decir que la historia tiene lugar en Australia en el futuro. El juego sigue los pasos de Robert Foster, un hombre que ha crecido en territorio salvaje ajeno a la vida corrupta de la ciudad a la que ahora le conducen. ¡Si te resulta muy difícil busca el remake de iOS que incorpora un sistema de pistas!





» AÑO: 1995
» BINARY ILLUSIONS
» EDITOR: WARNER

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

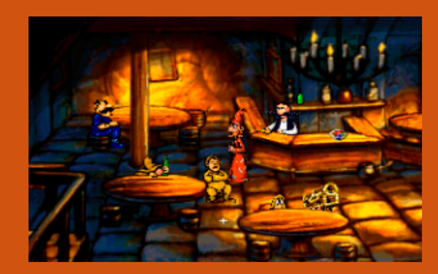
La influencia de las aventuras de Indiana Jones aún duraba en 1995 cuando un aguerrido explorador con miedo a las serpientes (¿de qué nos suena eso?) protagonizó Flight Of The Amazon Queen. Joe King era su nombre, y su más reciente trabajo consistía en conducir a una actriz de renombre hasta el lugar del Amazonas donde tendría lugar su próximo rodaje. Como era de esperar, el vuelo no es demasiado placentero y acaban enmarañados en los planes de un científico loco que trata de convertir a los miembros de una tribu indígena en guerreros-dinosaurio. No te cuento más porque la narrativa del juego está por encima de la media y conviene que descubras los detalles por ti mismo. Algo que sí debes saber es que si te haces con la versión CD hay una miniaventura extra en la carpeta INTERVIE en la que el protagonista pasa una entrevista de trabajo con los creadores del juego.



MUNDODISCO

» AÑO: 1995
» TEENY WEENY
» EDITOR: PSYGNOSIS

Hace poco que Terry Pratchett nos dejó, aunque no sin antes haber legado un sinfín de obras entre las que destacan sus libros sobre Mundodisco, un mundo plano que se sostiene a lomos de cuatro elefantes gigantescos, que a su vez, reposan sobre el caparazón de una tortuga gigante conocida como gran A'Tuin, la cual vuela por el espacio con rumbo indeterminado. El juego se basa en el libro ¡Guardias! ¡Guardias!, y en él, vuelve a tomar protagonismo el hechicero más inútil de todos los que han pasado por la Universidad Invisible; ¡exacto!... estamos hablando de Rincewind, el mismo mago al que acaban de encargarle la misión de matar a un dragón que, según parece, está haciendo de las suyas en la ciudad de Ankh-Morpork. Como es habitual en los libros, también tendrás que evitar a la muerte, pero no te preocupes porque no estarás solo... ¡te acompañará tu equipaje de peral sabio!





» AÑO: 1995
» DYNABYTE
» EDITOR: CORE DESIGN

THE BIG RED ADVENTURE

The Big Red Adventure es la secuela de Nippon Safes Inc. Mientras aquel se desarrollaba en Japón, los hechos de The Big Red Adventure plantean una conspiración comunista que tiene lugar en Rusia. En ambos juegos tendrás que manejar a tres protagonistas distintos (un friki, un cachitas y una chica bastante superficial), y aunque los golpes de humor que se proponen funcionan algunas veces, en ocasiones te dejarán con la boca torcida. ¡Como ves, estos juegos se parecen en lo bueno y en lo malo!; la mayor diferencia es que en The Big Red Adventure decidieron usar para algunos textos una fuente que mezcla caracteres de nuestro alfabeto con los del cirílico. ¡Me saca de mis casillas cuando un detalle aparentemente nimio arruina parte de la experiencia de jugar!, y es que en esta aventura a veces es imposible descifrar el significado de los textos que aparecen en pantalla.





TOUCHÉ -LAS AVENTURAS DEL 5º MOSQUETERO-

» **AÑO: 1995**
» **CLIPPER SOFT**
» **EDITOR: U.S. GOLD**

Como si se tratara de la sección Impartiendo Justicia de la revista, me ha tocado la tarea de explicarte por qué vale la pena jugar a esta aventura actualmente olvidada. En 1995 apenas gozó de promoción, seguramente porque su aspecto ya era anticuado en comparación al resto... ¡pero esa es su principal virtud en la actualidad! ¿Quieres una aventura que te recuerde a Monkey Island pero con una ambientación tan poco habitual como los mosqueteros? Touché es tu juego, porque aglutina esos clásicos golpes de humor que nos gustan, un compañero que te seguirá a lo Sam & Max, las habituales melodías adlib, puzles que en ocasiones tienen varios enfoques de solución y un final digno de ser visto. Las notas negativas corren a cargo de algunas faltas de ortografía, así como de las poco trabajadas animaciones de los personajes. ¿Te he convencido?



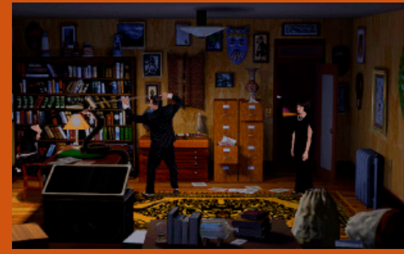


» **AÑO: 1995**
» **SANCTUARY WOODS**
» **EDITOR: SANCTUARY WOODS**

THE RIDDLE OF MASTER LU

Robert Ripley es un viajero que se dedica a coleccionar curiosidades para exponer en su museo, ¡pero tiene un gran problema!: las obras que allí se encuentran no tienen demasiado valor. Para subsanar este problema, Ripley intentará desvelar el misterio de la tumba del Primer Emperador de China con la ayuda de Mei Chen y Feng Li. La aventura presenta localizaciones y personajes renderizados, así como una trama seria, aunque Feng Li marca un punto y aparte con un toque de humor; así pues, durante el juego encontrarás frases tan míticas como: <<Mona Lisa hecha con tostada no es Da Vinci>> y <<vaca tiene mancha igual que mapa de Irlanda, aunque también puede ser Nueva Jersey>>.





ALIEN INCIDENT

» AÑO: 1996
» HOUSEMARQUE
» EDITOR: GAMETEK

En un momento en el que el mercado estaba repleto de videojuegos de calidad en castellano, era impensable que una empresa se arriesgara a editar una aventura gráfica en inglés, pero aún así... ¡ocurrió! El lanzamiento de Alien Incident fue un fracaso comercial anticipado a pesar de contar con algunas menciones en las revistas de la época. La historia comienza cuando tu tío, tras hacer funcionar el generador de agujeros de gusano en el que estaba trabajando, abre un portal que enlaza la Tierra con un planeta situado a 60 años luz por el que se cuela una nave alienígena. De pronto, unos seres que recuerdan bastante a Casper aparecen en el laboratorio y raptan a tu tío por ser el responsable del problema. ¿Serás capaz de rescatarle? ¡Ah!... recuerda que gracias a Dementia Traduxiones hoy podemos disfrutar del juego en el idioma de Cervantes.





- » **AÑO: 1996**
- » **ALCACHOFA SOFT**
- » **EDITOR: DDM**

DRÁSCULA

El Conde Dráscula ha creado una máquina llamada indifibulador que puede captar rayos y transformarlos para dar vida a cuerpos que carecen de ella, ¡el problema es que su plan de crear un ejército para conquistar el mundo no funcionará si no dispone de cerebros para trasplantar a sus monstruos! La guapísima Billie Jean es la candidata ideal para probar la máquina porque su cerebro es muy joven; así pues, Dráscula decide raptarla, pero lo que nuestro vampiro favorito no sabe es que Johnny Hacker (un agente inmobiliario que está de viaje de negocios por Transilvania), se ha enamorado de ella tras un encuentro fortuito ¡y hará lo imposible por rescatarla! Estás ante la ópera prima de Alcachofa Soft, el estudio español responsable de las aventuras de Mortadelo y Filemón, El Tesoro De Isla Alcachofa y The Abbey. Por cierto, ¡los temas rockabilly incluidos en la BSO son lo más!





ALFRED PELROCK

» **AÑO: 1997**
» **DDM**
» **EDITOR: DDM**

Alfred es un curioso personaje que pasó su infancia consumiendo pegamento, lejía, detergente Mistol, leche condensada y por supuesto, bocatas de Nocilla... ¡al menos eso dice el manual de instrucciones! Esta extraña forma de alimentarse durante su juventud le ha provocado delirium tremens ¡o algo peor!, pues todas las noches tiene visiones en las que una princesa egipcia muy atractiva está retozando en la cama con un esclavo hasta que es pillada in fraganti por su padre, el faraón, el cual la condena a permanecer encerrada en la pirámide de por vida. Cuando Alfred despierta del trance, como está muy mal de lo suyo, no se le ocurre otra cosa que ir a Egipto a rescatarla. Mención especial para la genial BSO creada por Rufino Acosta que todavía hoy sigo escuchando en mi MP3. Lo incomprensible es que un juego made in Spain en pleno 1997 llegase sin doblar... ¡imperdonable!





» AÑO: 1998
» PÉNDULO STUDIOS
» EDITOR: DINAMIC

HOLLYWOOD MONSTERS

En plenos años 50 las películas de terror están en su mejor momento, por lo que los monstruos de Hollywood han decidido celebrar un fiestón en una gran mansión. Sue Bergman, redactora del periódico The Quill, también ha acudido al evento a fin de cubrir la noticia, ¡pero al día siguiente no se sabe nada de ella en la redacción!; es entonces cuando su compañero Ron Ashman comienza a investigar, pero al llegar a la mansión se encuentra con otro problema: ¡han despedazado a Frankenstein y sus partes han sido enviadas a diferentes partes del mundo! ¿Podrás resolver todo este entuerto? Por cierto, ¿además de que el juego fue creado en nuestro país, sabías que la canción Enigmas del grupo La Unión utilizada en el video de introducción de la versión editada por Dinamic Multimedia fue sustituida por otro tema instrumental en la versión de FX Interactive?





THE LONGEST JOURNEY

» **AÑO: 1999**
» **FUNCOM**
» **EDITOR: FX INTERACTIVE**

April Ryan es una joven estudiante de bellas artes que ha empezado a viajar en sueños a un mundo de fantasía en el que todo parece real; cierto día, un hombre llamado Corthès le cuenta que ella tiene el poder de abrir portales entre el mundo mágico de Arcadia y Stark (la Tierra). ¡Tu misión será restaurar el equilibrio y asegurar el futuro de la humanidad! Para muchos, este título fue, es y será el máximo exponente en cuanto a aventuras gráficas se refiere: llegó traducido, las voces fueron grabadas por actores de doblaje profesionales, el diseño artístico es soberbio (tal y como demuestra la imagen que encabeza este texto), el guión daría para una serie de TV, su ambientación consigue meterte de lleno en la historia, y como no podría ser de otra forma, la aventura es la más larga que hemos jugado hasta la fecha... ¡es indiscutible que el nombre del juego le viene como anillo al dedo!





DESCUBRE LA SEGUNDA ÉPOCA DE YO TENÍA UN JUEGO







WEB www.yoteniaunjuego.com
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego

DISEÑO / MAQUETACIÓN / TEXTOS
Sergio Gordillo

TEXTOS
Jaime Pérez


YO TENIA UN JUEGO